

PELATIHAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MEDIA “KARTU SHAH” UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU DI YAYASAN AT-TAQWA VIII TARUMAJAYA, BEKASI

Fatwa Arifah^{1*}, Muhammad Kamal², Ahmad Marzuq³, Hendrawanto⁴, Puti Zulharby⁵
^{1,2,3,4,5}Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
¹fatwa.arifah@unj.ac.id*, ²m.kamal.ah@unj.ac.id, ³ahmad.marzuq@unj.ac.id,
⁴hendrawanto.ch@unj.ac.id, ⁵puti.zulharby@unj.ac.id

Abstract

Improving teachers' professional competence is one of the crucial factors in supporting learning success. At the At-Taqwa VIII Foundation, Karang Tengah, Bekasi, the results of the situation analysis showed that 13.8% of teachers had not participated in professionalism training for a long time, and only 24.1% of teachers had received training in the past year. This community service activity aims to train teachers at the At-Taqwa VIII Foundation in applying "Kartu Shah" media as an interactive learning tool to improve their professional competence. The method used in this training is workshops and mentoring that involve theoretical presentations, discussions, and simulations of media use. The training was held on August 24, 2024, with 40 participants organized by a team of lecturers from the Arabic Language Education Study Program of Jakarta State University. The evaluation results showed that 82.8% of the participants were delighted with the activity, and 79.3% agreed that the learning media presented could increase teaching creativity. Thus, this training successfully improves teachers' understanding of the use of interactive media and contributes positively to their professional competence.

Keywords: Interactive Learning; Shah Card Media; Professional Competence; Teacher Training

Abstrak

Peningkatan kompetensi profesional guru merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Di Yayasan At-Taqwa VIII, Karang Tengah, Bekasi, hasil analisis situasi menunjukkan bahwa 13,8% guru belum mengikuti pelatihan profesionalisme dalam jangka waktu yang lama, dan hanya 24,1% guru yang menerima pelatihan dalam satu tahun terakhir. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru di Yayasan At-Taqwa VIII dalam penerapan media “Kartu Shah” sebagai alat bantu pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kompetensi profesional mereka. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah workshop dan pendampingan yang melibatkan pemaparan teori, diskusi, dan simulasi penggunaan media. Pelatihan dilaksanakan pada 24 Agustus 2024 dengan 40 peserta yang diselenggarakan oleh tim dosen Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Jakarta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 82,8% peserta sangat puas dengan kegiatan tersebut, dan 79,3% setuju bahwa media pembelajaran yang dipaparkan dapat meningkatkan kreativitas mengajar. Dengan demikian, pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang penggunaan media interaktif dan memberikan kontribusi positif terhadap kompetensi profesional mereka.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Media Kartu Shah, Kompetensi Profesional, Pelatihan Guru

1. PENDAHULUAN (*Introduction*)

Pembelajaran interaktif telah menjadi salah satu pendekatan yang semakin

diminati dalam dunia pendidikan. Metode ini didefinisikan sebagai suatu pendekatan yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka berpartisipasi lebih langsung dalam proses belajar mengajar (Elicker & McConnell, 2011). Pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berdampak positif pada hasil belajar mereka (Mbuti, 2022). Villardón-Gallego dkk., (2018) menekankan bahwa metode ini mampu memfasilitasi interaksi sosial positif dan dialog produktif, yang berkontribusi terhadap perilaku prososial. Efektivitas metode ini dalam meningkatkan keterlibatan dan perkembangan sosial siswa telah didukung oleh berbagai penelitian yang menggarisbawahi peran pentingnya dalam pendidikan modern (Elicker & McConnell, 2011; Mbuti, 2022; Villardón-Gallego dkk., 2018).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menjadi salah satu tuntutan utama, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini menekankan bahwa pendidikan harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan mendukung peserta didik dalam mengembangkan berbagai aspek dirinya, termasuk kecerdasan, akhlak, dan keterampilan yang diperlukan di masyarakat (Anasti, 2021; Damanik dkk., 2019). Oleh karena itu, para guru dituntut untuk memiliki kompetensi profesional yang memadai dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik. Kompetensi profesional ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam menjalankan tugas sebagai pendidik secara efektif dan etis (Abdurrahman & Maulani, 2019; Tarman, 2012).

Namun, penelitian menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum sepenuhnya mengembangkan pembelajaran interaktif secara optimal. Di Yayasan At-Taqwa VIII Tarumajaya, Bekasi, misalnya, mayoritas guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional, seperti penggunaan buku cetak dan PowerPoint, yang belum sepenuhnya interaktif. Berdasarkan survei, meskipun 79% guru menyadari pentingnya media dalam pembelajaran, hanya 21% yang telah menggunakan media interaktif, seperti video atau rekaman suara buatan sendiri. Sebagian besar guru masih terbatas pada penggunaan materi dari YouTube atau format presentasi statis (Butho, 2016; Ebbie & Talip, 2019; Fitriana & Chaer, 2020).

Untuk mengatasi masalah tersebut, pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan, seperti "Kartu Shah", menjadi solusi potensial. Kartu Shah, yang dikembangkan oleh Tim Pengabdian dari Universitas Negeri Jakarta, merupakan media interaktif yang dirancang untuk mengajarkan kosakata bahasa Arab secara menyenangkan dan efektif. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih kreatif dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran (Hermita dkk., 2021; Lai dkk., 2020; Prayoga dkk., 2022).

Kebaruan ilmiah dari artikel ini terletak pada penerapan media "Kartu Shah" sebagai alat pembelajaran interaktif yang belum banyak digunakan dalam konteks pendidikan formal di Indonesia, khususnya di wilayah Bekasi. Dengan demikian, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di Yayasan At-Taqwa VIII melalui penggunaan media yang lebih interaktif dan inovatif.

Adapun permasalahan yang dihadapi oleh mitra pengabdian ini adalah rendahnya penerapan pembelajaran interaktif dan terbatasnya penggunaan media yang memadai. Oleh karena itu, tujuan dari kajian ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada guru dalam menggunakan media "Kartu Shah" guna meningkatkan kompetensi profesional mereka serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Peningkatan kompetensi profesional guru dan penerapan pembelajaran interaktif dengan media kartu merupakan dua elemen kunci dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan menarik. Kedua aspek tersebut berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran berkualitas yang memberikan dampak positif bagi peserta didik.

Kompetensi profesional guru dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran yang berlangsung di kelas. Kompetensi profesional guru dapat mencakup penguasaan materi pembelajaran, kemampuan dalam mengelola proses pembelajaran, serta pemanfaatan teknologi secara efektif (Butho, 2016; Fitriana & Chaer, 2020; Lince, 2016). Peningkatan kompetensi ini dapat dicapai melalui pelatihan dan pengembangan profesional. Sebagai contoh, Aswardi dkk., (2021) menjelaskan bahwa pelatihan di bidang teknologi seperti Programable Logic Control (PLC) mampu meningkatkan kompetensi guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Demikian pula, pelatihan dalam memanfaatkan media ICT berbasis proyektor interaktif telah terbukti mampu meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran (Sobiruddin dkk., 2020).

Selain penguasaan materi dan teknologi, guru juga perlu mengembangkan pembelajaran interaktif dalam kelasnya. Salah satu bentuk pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran seperti permainan atau kartu. Hal tersebut dapat memberikan ruang bagi guru untuk menjalin hubungan yang lebih dekat antara peserta didik dan materi yang diajarkan, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Damanik dkk., 2019). Kompetensi tersebut menjadi indikator penting dari profesionalisme guru yang dapat diukur melalui efektivitas pengelolaan kelas dan penyampaian materi yang disampaikan dengan cara yang kreatif dan inovatif.

Peran kompetensi profesional guru berkaitan dengan penerapan strategi pembelajaran interaktif. Guru diharapkan memiliki keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang relevan untuk menjalankan tugas mereka secara efektif (Abdurrahman & Maulani, 2019; Tarman, 2012). Kompetensi ini mempengaruhi efektivitas pengajaran serta kualitas pendidikan secara keseluruhan (Ebbie & Talip, 2019). Guru diharapkan mampu menyusun strategi pembelajaran interaktif, yang dapat memberikan pengalaman belajar yang relevan bagi peserta didik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif (Butho, 2016; Fitriana & Chaer, 2020; Widodo dkk., 2022). Salah satu pendekatan yang efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan (Hermita dkk., 2021; Lai dkk., 2020; Prayoga dkk., 2022).

Pembelajaran interaktif mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Media interaktif, khususnya kartu, telah terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran dinamis dan menghindari metode konvensional yang berpusat pada guru. Lestari dan Romdiani (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman matematis peserta didik melalui pendekatan visual dan interaktif. Media ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas yang merangsang pemikiran kritis dan kolaborasi peserta didik.

Dalam pembelajaran bahasa, kartu juga memainkan peran signifikan dalam pembelajaran kosakata dan konsep dasar. Utari dan Ramadan (2023) menyatakan bahwa media kartu membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Kartu-kartu ini dapat dimodifikasi untuk berbagai topik, termasuk bahasa Arab, yang memungkinkan peserta didik secara aktif terlibat dalam permainan edukatif untuk mempercepat pembelajaran kosakata. Penelitian oleh Susanti dan Anggraini (2023) juga menemukan bahwa media kartu, seperti "Tekatar," mampu meningkatkan minat baca peserta didik, menunjukkan potensi kartu dalam mendukung literasi.

Penggunaan teknologi dalam pengembangan media kartu kini menjadi tren dalam pendidikan. Wulandari dan Sayekti (2022) mengembangkan kartu berbasis QR-code yang memungkinkan peserta didik mengakses informasi tambahan secara cepat, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Integrasi teknologi ke dalam media kartu memberikan dimensi baru dalam pembelajaran interaktif, memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri namun tetap terarah.

Selain meningkatkan pemahaman materi, pembelajaran interaktif dengan media kartu juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Simangunsong dan Mustika (2022) mengungkapkan bahwa media interaktif berbasis PowerPoint mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat, seperti kartu, dapat menarik perhatian peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih aktif selama pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, peningkatan kompetensi profesional guru dan penerapan media interaktif seperti kartu merupakan dua aspek yang saling mendukung dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Melalui pelatihan dan pengembangan profesional, guru dapat mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Media kartu tidak hanya mendukung peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik, tetapi juga memperkaya keseluruhan proses pembelajaran.

3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Methods*)

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menjawab permasalahan mitra melalui pendekatan pelatihan berbasis pendidikan nonformal. Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

Aspek Permasalahan tersebut terdiri dari dua hal, yaitu:

- a. Sebagian besar guru belum optimal dalam mengembangkan kompetensi profesional mereka, terutama dalam merancang strategi pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat monoton dan belum sepenuhnya berfokus pada peserta didik.
- b. Guru memerlukan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi profesional mereka dalam menyusun strategi pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terdiri dari: 1) Workshop dan Pelatihan: Kegiatan diselenggarakan dalam bentuk workshop dengan tema "Penggunaan Media 'Kartu Shah' untuk Pembelajaran Interaktif." Workshop ini memberikan pemahaman kepada peserta tentang konsep pembelajaran interaktif dengan menggunakan media kartu, serta penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas.

- 2) Tim Pelaksana: Kegiatan dilaksanakan oleh Tim Pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Jakarta. Tim bertanggung jawab dalam penyusunan materi, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi kegiatan.
- 3) Persiapan Sarana dan Prasarana: Tim Pengabdian menyiapkan seluruh materi, alat peraga, serta media "Kartu Shah" yang digunakan dalam pelatihan. Sementara itu, pihak mitra, Yayasan At-Taqwa VIII, menyediakan fasilitas, peserta pelatihan, dan perizinan yang diperlukan untuk kelancaran kegiatan.
- 4) Sasaran Kegiatan: Pelatihan ini ditujukan kepada guru-guru Yayasan At-Taqwa VIII Tarumajaya, Bekasi, yang mengajar di tingkat Raudatul Athfal, Madrasah Ibtidaiyah, dan Madrasah Tsanawiyah. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan strategi pembelajaran interaktif yang relevan dengan jenjang pendidikan mereka.
- 5) Pelaksanaan Tatap Muka: Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka di lokasi mitra, dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan yang berlaku. Pelatihan diselenggarakan sesuai dengan waktu yang telah disepakati bersama, yaitu pada 30 Agustus 2023.

Sedangkan, metode Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini terdiri dari:

1. Paparan dan Diskusi: Paparan dilakukan untuk memberikan penjelasan kepada peserta mengenai konsep pembelajaran interaktif dan penggunaan media "Kartu Shah" dalam pembelajaran. Setelah paparan, dilakukan sesi diskusi untuk memperdalam pemahaman peserta.
2. Demonstrasi: Tim pengabdian melakukan demonstrasi mengenai cara penggunaan "Kartu Shah" dalam berbagai konteks pembelajaran di kelas.
3. Pendampingan: Peserta dilatih untuk menyusun langkah-langkah penerapan media "Kartu Shah" secara langsung, didampingi oleh tim pengabdian yang memberikan arahan teknis selama proses tersebut.
4. Survei Kepuasan: Setelah pelatihan, dilakukan survei kepuasan kepada peserta melalui Google Form untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan serta mendapatkan umpan balik

dari para peserta.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertema *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif pada Kurikulum Merdeka* dilaksanakan pada Sabtu, 24 Agustus 2024, di Yayasan Attaqwa VIII Karang Tengah, Bekasi. Kegiatan ini diikuti oleh 50 guru dan mahasiswa, serta terlaksana dalam tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pertama, tahap persiapan. Tim P2M Universitas Negeri Jakarta (UNJ) melakukan koordinasi awal dengan Yayasan Attaqwa VIII dan pihak sekolah MTs At-Taqwa untuk menyusun kerangka kegiatan dan persiapan teknis. Tim Prodi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) mengirimkan surat permohonan kerja sama dan diterima oleh pihak sekolah. Kepala sekolah menyampaikan bahwa para guru mengharapkan agar mendapatkan materi mengenai kurikulum merdeka. Oleh karena itu, Tim Dosen merumuskan materi kurikulum merdeka dan menyusun media pembelajaran interaktif. Seluruh materi pelatihan tersebut disusun oleh tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Materi pelatihan difokuskan pada penguatan kurikulum merdeka dan penerapan game edukatif dan media inovatif dalam pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Kedua, tahap pelaksanaan. Kegiatan ini dimulai dengan pembukaan oleh MC, dilanjutkan dengan sambutan dari Ketua Yayasan, KH. Abidulloh Abdullah, Kepala Madrasah, H. Murtaki, S.Ag., dan Kaprodi Pendidikan Bahasa Arab UNJ, Dr. Muhammad Kamal, M.A. Setelah pembukaan, acara berlanjut ke sesi pemaparan materi.



Gambar 1. Acara Pembukaan bersama pimpinan Yayasan At-Taqwa VIII

Materi Pertama: Konsep Kurikulum Merdeka dan Kurikulum Satuan Pendidikan. Materi tersebut disampaikan oleh Dr. Chakam Failasuf, M.Pd., yang menjelaskan prinsip dasar Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Dr. Chakam memaparkan bagaimana kurikulum satuan pendidikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan lokal. Materi ini difasilitasi oleh Dr. Fatwa Arifah, M.A.Pd sebagai moderator.

Materi Kedua: Penerapan Game sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Dr. Fatwa Arifah, M.A.Pd., bersama dengan Dr. Romdani, M.Pd., dan Dr. Muhammad Kamal, M.A. menjelaskan tentang penggunaan game sebagai alat pembelajaran interaktif. Dalam sesi ini, peserta diberikan pemahaman mengenai bagaimana game dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Materi ini difasilitasi oleh moderator Aurellia Salsabila. Dalam pemaparannya Dr. Fatwa Arifah, MA.Pd menjelaskan bahwa kartu SHAH merupakan hasil penelitian mahasiswa PBA UNJ yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, kartu SHAH tersebut dapat dimodifikasi dan dikembangkan oleh guru pada mata pelajaran lainnya. Tutorial penggunaan kartu SHAH, dapat dilihat melalui link youtube berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=IEu-a9ZrXRO>



Gambar 2. penyampaian materi oleh Dr. Fatwa Arifah, MA.Pd



Gambar 3. contoh kartu SHAH



Gambar 4. Peserta pelatihan berlatih menggunakan kartu SHAH

Materi Ketiga: Pelatihan Pembuatan *Wordwall* dan Game Edukatif Lainnya. Materi ini disampaikan oleh Dr. Mohamad Sarip, M.A., dan Andri Ilham, M.A. Hum., sesi ini menampilkan demonstrasi langsung cara membuat *Wordwall* dan media game edukatif lainnya. Peserta diajak untuk mempraktikkan penggunaan platform ini sebagai bagian dari metode pembelajaran interaktif yang kreatif. Moderator Dwi Kurnianningsih memfasilitasi sesi ini.



Gambar 5. foto bersama nara sumber dan peserta pelatihan

Materi dipaparkan menggunakan media presentasi *PowerPoint* dan video. Tim P2M juga menyediakan video tutorial untuk pembuatan game edukatif sebagai bahan

referensi mandiri para peserta. Selain itu, kegiatan ini disiarkan langsung melalui YouTube, sehingga dapat diakses oleh khalayak yang lebih luas. Link rekaman kegiatan dapat dilihat melalui Youtube pada link berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=Dww9gKWAoJ8>. selain itu, kegiatan ini juga telah dipublikasikan melalui media online yang dapat diakses melalui link berikut: <https://rejangtoday.com/nasional/dosen-bahasa-arab-unj-gelar-pelatihan-pemanfaatan-media-pembelajaran-interaktif-guru/>



Gambar 6. pelaksanaan kegiatan disiarkan langsung melalui PBA UNJ Channel

Ketiga, tahap Evaluasi. Evaluasi terhadap kegiatan ini dilakukan melalui survei kepuasan menggunakan *Google Forms*. Hasil evaluasi sebagai berikut:

1. Kepuasan terhadap Kegiatan Pengabdian Masyarakat. 82,8% peserta menyatakan sangat setuju dan 17,2% menyatakan setuju bahwa peserta merasa puas terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh Tim dosen PBA UNJ.
2. Peningkatan Wawasan melalui Media Pembelajaran Interaktif. 82,8% peserta menyatakan sangat setuju, dan 17,2 % peserta menyatakan setuju bahwa pengenalan media pembelajaran interaktif dapat memberikan tambahan wawasan bagi peserta.
3. Peningkatan Kreativitas Mengajar. 79,3% peserta menyatakan sangat setuju, dan 20,7% peserta menyatakan setuju bahwa model-model pembelajaran interaktif yang dipaparkan pada kegiatan pengabdian masyarakat dapat meningkatkan kreativitas mengajar.
4. Manfaat dan Kesesuaian Kegiatan dengan Harapan. 69% peserta menyatakan sangat setuju, dan 31% peserta menyatakan setuju bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan sesuai dengan harapan peserta dan sangat bermanfaat.
5. Pelayanan oleh Panitia Pengabdian Masyarakat. 86,2% peserta menyatakan sangat setuju, dan 13,8% peserta menyatakan setuju bahwa panitia yang terlibat dalam

kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan yang baik.

6. Respons Terhadap Pertanyaan atau Permasalahan. 86,2% peserta menyatakan sangat setuju, dan 13,8% peserta menyatakan setuju bahwa setiap pertanyaan/permasalahan yang peserta ajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota yang terlibat.
7. Partisipasi di Kegiatan Mendatang. 72,4% peserta menyatakan sangat setuju, dan 27,6% peserta menyatakan setuju bahwa jika kegiatan semisal ini diselenggarakan kembali, peserta bersedia untuk berpartisipasi.

Selain itu, evaluasi kegiatan berdasarkan kesan, pesan dan saran peserta sebagai berikut:

1. Kesan Umum: Kegiatan P2M dinilai sangat bermanfaat dan inspiratif oleh mayoritas peserta. Salah satu peserta menyatakan, "*Sangat bermanfaat dan inspiratif*". Kegiatan ini juga disebut "*Sangat Menginspirasi*" oleh peserta lainnya. Model-model media pembelajaran interaktif yang diperkenalkan berhasil memotivasi pengajar untuk lebih kreatif dalam mengajar, dengan harapan agar "*banyak media lainnya yang mudah diaplikasikan ke anak-anak sekolah*" di masa mendatang.
2. Pesan dan Apresiasi: Para dosen dan mahasiswa yang terlibat sangat diapresiasi oleh peserta. Salah satu peserta mengatakan, "*Saya sangat berterima kasih kepada tim dosen dan mahasiswa/i yang telah mengadakan acara pengabdian kepada masyarakat, Alhamdulillah dapat menambah pengetahuan saya*". Kegiatan ini berhasil memberikan wawasan baru mengenai kurikulum merdeka dan penggunaan aplikasi seperti Wordwall. Salah satu peserta menyebutkan, "*Saya jadi tahu apa itu kurikulum merdeka dan saya juga bisa mengetahui cara menggunakan aplikasi Wordwall*".
3. Saran untuk Kegiatan Mendatang: Beberapa peserta merasa bahwa durasi kegiatan terlalu singkat dan menyarankan agar waktu kegiatan diperpanjang. Seperti yang dikatakan oleh salah satu responden, "*Kalau bisa waktunya lebih panjang/lebih lama jadi tidak tergesa-gesa*". Selain itu, mayoritas peserta berharap kegiatan P2M ini dapat diadakan lebih sering. Seorang peserta menyarankan, "*Kami harap ke depannya pelatihan ini minimal 3 bulan sekali diadakan*". Hal ini menunjukkan antusiasme peserta dalam mengembangkan keterampilan mengajar mereka secara berkelanjutan.
4. Harapan: Peserta berharap kegiatan P2M dapat terus dilanjutkan dan diadakan di lebih banyak lembaga. Seorang peserta menyampaikan, "*Semoga bisa diadakan kembali program P2M ini di lembaga kami*," sementara yang lain menambahkan bahwa kegiatan ini harus dilakukan secara berkala untuk terus menambah wawasan guru mengenai metode pengajaran yang baik.

Secara keseluruhan, kegiatan P2M berhasil memenuhi harapan peserta dan dianggap berdampak positif dalam meningkatkan pengetahuan serta keterampilan mengajar, dengan komentar seperti, "*Kegiatan ini sangat bermanfaat dan memotivasi para pengajar*

menjadi lebih kreatif dalam mengajar" dan "Kegiatannya baik dan bermanfaat".

Tabel 1. Hasil Survei Evaluasi Kegiatan

No. Pernyataan	dengan kegiatan pengabdian yang diselenggarakan	Setuju Cukup	Setuju	Tidak Setuju	Sangat tidak
1 Saya merasa puas oleh tim dosen Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta	82,8%	17,2%			
2 Pengenalan media pembelajaran interaktif memberikan tambahan wawasan bagi saya	82,8%	17,2%	79,3%		
3 Model-model media pembelajaran interaktif yang dipaparkan dapat meningkatkan kreativitas mengajar saya	20,7%				
4 Kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan sesuai dengan harapan saya dan sangat bermanfaat	69%	31%	86,2%	13,8%	
5 Panitia yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan yang baik	72,4%	27,6%	75,9%		
6 Setiap pertanyaan/permasalahan yang diajukan dapat ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber / anggota yang terlibat	24,1%				
7 Jika kegiatan					

Kegiatan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi profesional guru, terutama dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi dan game interaktif. Sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan penggunaan media inovatif seperti *Wordwall* dan *Kartu Shah* memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif dan partisipatif. Selain itu, pelatihan ini berhasil membekali guru dengan keterampilan teknis yang mendukung integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. dan penggunaan alat

bantu visual dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa karena melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar.

Dengan demikian, diharapkan pelatihan yang telah dilaksanakan tersebut dapat mendorong guru-guru untuk menerapkan strategi pembelajaran inovatif di kelas, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada kualitas pembelajaran di Yayasan Attaqwa VIII Karang Tengah, Bekasi.

5. KESIMPULAN (*Conclusions*)

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh Tim P2M Universitas Negeri Jakarta dengan tema *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif pada Kurikulum Merdeka* telah terlaksana dengan baik dan berhasil mencapai tujuan pelaksanaannya, yaitu meningkatkan kompetensi profesional guru di Yayasan At-taqwa VIII Karang Tengah, Bekasi. Pelatihan ini memberikan memperkenalkan dan membekali para guru dengan keterampilan menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti Wordwall dan Kartu Shah, serta berbagai game edukatif yang mendukung penerapan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil evaluasi, mayoritas peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan dan keterampilan para guru. Selain itu, para guru juga merasa lebih percaya diri dalam merancang pembelajaran yang interaktif. Tingkat kepuasan yang tinggi menunjukkan bahwa kegiatan ini telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan keterampilan mengajar mereka.

Untuk kegiatan selanjutnya, diharapkan kegiatan pelatihan dan pendampingan mengenai berbagai media pembelajaran yang aplikatif dapat dilakukan di yayasan At Tawqa VIII Bekasi.

6. UCAPAN TERIMA KASIH (*Acknowledgement*)

Tim P2M mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, atas dukungan dana untuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Yayasan At-Taqwa VIII Karang Tengah, Bekasi, yang telah bersedia menjadi mitra pengabdian selama tiga tahun berturut-turut.

7. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Abdurrahman, M., & Maulani, H. (2019). *Pre-Service Teachers'-Based Lesson Study: An Effort to Improve the Professionalism of Arabic Teacher Candidate*. 258(Icream 2018), 383–385. <https://doi.org/10.2991/icream-18.2019.80>
- Anasti, H. P. (2021). *Teacher's Role in Interactive Multimedia Development (An Overview of Teacher Competencies and Its Relation to Interactive Media)*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/tvka5>
- Aswardi, A., Putra Yanto, D. T., Taali, T., & Masdi, H. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Kejuruan melalui Pelatihan Otomasi Industri. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 7(2), 353.

<https://doi.org/10.24036/jtev.v7i2.115246>

- Butho, Z. A. (2016). Pengembangan Kompetensi Profesionalisme Guru Pai Di Aceh. *Miqot Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*. <https://doi.org/10.30821/miqot.v40i2.291>
- Damanik, M., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2019). *Development of Interactive Learning Media in Indonesian Language Subjects at VIII Grade of Junior High School*. <https://doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285672>
- Ebbie, S., & Talip, R. (2019). Pengaruh Kepimpinan Pengajaran Guru Besar, Kompetensi Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Peribadi Guru Terhadap Efikasi Pengajaran Guru Sekolah Rendah Di Zon Pedalaman Sabah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (Mjssh)*. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v4i8.323>
- Elicker, J. D., & McConnell, N. L. (2011). Interactive Learning in the Classroom. *Teaching of Psychology*. <https://doi.org/10.1177/0098628311411789>
- Fatiha Simangunsong, U., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas III Sekolah Dasar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(1), 37–54. <https://doi.org/10.59525/ijois.v3i1.92>
- Fitriana, S., & Chaer, Moh. T. (2020). MODEL PENGEMBANGAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU DI MTs DARUL HUDA MAYAK PONOROGO. *Muaddib Studi Kependidikan Dan Keislaman*. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i2.3348>
- Hermita, N., Alim, J. A., Putra, Z. H., Gusti, P. M., Wijaya, T. T., & Pereira, J. (2021). Designing Interactive Games for Improving Elementary School Students' Number Sense. *Al-Jabar Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v12i2.9983>
- Lai, C.-H., Jong, B. S., Hsia, Y.-T., & Lin, T.-W. (2020). Integrating Flash Cards With Narratives for Mobile Learning of English Vocabulary. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (Ijim)*. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i04.11723>
- Lestari, P., & Romdiani, N. S. (2018). Efektifitas Pembelajaran Dengan Media Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Gantang*, 3(1), 17–23. <https://doi.org/10.31629/jg.v3i1.304>
- Lince, R. (2016). Strategi Peningkatan Profesionalisme Guru Dalam Menghadapi Tantangan Di Era Digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting)*, VIII(November), 164–179.
- Mbuti, E. E. (2022). Effect of Interactive Teaching on Pupils' Activeness in Learning: A Case of Primary Schools in Korogwe District, Tanzania. *East African Journal of Education and Social Sciences*. <https://doi.org/10.46606/eajess2022v03i06.0241>
- Prayoga, P. S., Parmiti, D. P., & Margunayasa, I. G. (2022). Interactive Learning Multimedia Containing Balinese Traditional Games in Thematic Learning. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*.

<https://doi.org/10.23887/ijerr.v5i2.48802>

- Sobiruddin, D., Dwirahayu, G., Kustiawati, D., & Satriawati, G. (2020). Pendampingan Bagi Guru RA di Pandeglang-Banten dalam Memanfaatkan Media ICT Berbasis Proyektor Interaktif. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 13–20. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v4i1.1892>
- Susanti, M. S. P., & Anggraini, P. (2023). Peningkatan Literasi Siswa Kelas I melalui Media Tekatar (Tebak Kartu Pintar) dengan Model Pembelajaran Direct Intruction. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1009–1022. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4802>
- Tarman, B. (2012). *Prospective Teachers' Beliefs and Perceptions about Teaching as a Profession*. <https://www.researchgate.net/publication/230648092>
- Utari, D. R., & Ramadan, Z. H. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1810–1817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262>
- Villardón-Gallego, L., García-Carrión, R., Yáñez-Marquina, L., & Estévez, A. (2018). Impact of the Interactive Learning Environments in Children's Prosocial Behavior. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/su10072138>
- Widodo, W., Gustari, I., & Chandrawaty, C. (2022). Adversity Quotient Promotes Teachers' Professional Competence More Strongly Than Emotional Intelligence: Evidence From Indonesia. *Journal of Intelligence*. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10030044>
- Wulandari, D. T., & Sayekti, I. C. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Kartu pada Materi Ekosistem Berbasis Qr-Code untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6428–6436. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3258>